

No. 4



LA CARTE DE ZELDA

UNE CARTE COMPLETE DE LA 1ERE RECHERCHE!



COUP D'OEIL FURTIF!

4 EXCITANTS NOUVEAUX JEUX!



TRUCS ET ASTUCES

SITUATIONS DES PASSAGES SECRETS DANS SMB2!



PASSES EN REVUE

SECTION Z DE CAPCOM ET IKARI WARRIORS DE SNK



The legend of
ZELDA
Includes invaluable ma
and strategic playing ti
Nintendo ENTER

PLUS

UNE REVUE SPECIALE SUR

L'INCROYABLE PISTOLET A RAYON!



Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES AVENTURES

- The Goonies II™
- Kid Icarus™
- The Legend of Zelda™
- Metroid™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™

SERIES SPORT

- Golf
- Ice Hockey™
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®
- Soccer
- Tennis
- Volleyball

SERIES D'ACTION

- Balloon Fight™
- Clu Clu Land™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Urban Champion™

SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe®
- Hogan's Alley™
- Wild Gunman™

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Gradius™
- Ikari Warriors™
- Popeye™
- Top Gun™
- Gunsmoke™
- Rush 'N Attack™
- Trojan™

SERIES ROBOT

- Gyromite™
- Stack-up™

A VENIR

Galaga™, Section Z™, Xevious™ .... Octobre
Robo Warrior™, Mega Man™ .... Novembre
Tiger Heli™, Wizards & Warriors™, Wrestlemania™ .... Decembre
Cobra Triangle™, Life Force™, Track & Field II™ .... Janvier
Double Dribble™, Metal Gear™, To the Earth™ (Light Gun Series) .... Février



BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE





LA LETTRE DE SUPER MARIO

Les amis, je me suis régalé à la lecture de vos lettres ! Vous savez, même moi je n'arrive pas à jouer du matin jusqu'au soir aux jeux vidéo NES, et vos lettres m'ont justement apporté la distraction dont j'avais besoin.

Beaucoup d'entre vous me posent des questions sur le pistolet 'NES ZAPPER', les jeux disponibles et ceux qui doivent sortir. Eh bien, je suis en train de passer en revue deux nouveaux jeux pour le Zapper : **'To the Earth'** (Objectif terre) et **'Barker Bill's Trick Shooting'** (Le tir d'élite de Barker Bill). (Mon frère Luigi voulait l'appeler **'Luigi's Trick Shooting'**, mais, là, il exagère !). Ils ne sont pas tout à fait au point, mais je crois bien qu'ils vont recevoir tous les deux le 'label officiel de qualité Nintendo'.

Comme vous le savez déjà, le 'NES ZAPPER' est probablement le meilleur complément de votre console NES. En tout cas, c'est le chouchou de mon frère ! Et avec les deux jeux qui vont sortir, vous aurez en tout SIX jeux Zapper disponibles, dont **'Duck Hunt'**, **'Hogan's Alley'**, **'Wild Gunman'** et **'Gum Shoe'**. Mais en fait, plus que ça puisqu'à chaque coup, on double la mise : chaque jeu en contient deux ! (Par exemple, dans le pack de **'Duck Hunt'**, en plus de 'Challenge of the Hunt', il y a un autre jeu au moins aussi amusant et aussi excitant qui s'appelle 'Clay Shooting').

Pour vous aider à choisir les jeux 'NES ZAPPER' qui vous conviennent, je vous les présente un par un dans ce numéro, à partir de la page 4, et dès que les deux autres jeux ZAPPER auront reçu leur label officiel de qualité Nintendo, je vous les présenterai aussi dans toute leur splendeur !

Bon, il faut que je me sauve. Je dois retourner m'exercer sur mes jeux ZAPPER sinon Luigi risque de me coiffer au poteau !!!

Encore un grand merci pour vos superbes lettres. On se retrouve pour Noël !



Sommaire

La Lettre de Super Mario 3
Revue Speciale sur le ZAPPER Gun. 4
Revue de 'Section Z' 6
Revue de 'Ikari Warriors' 8
La carte de 'The Legend of Zelda' 10
Trucs et Astuces 12
Boîte aux Lettres 15
Brèves revues.......................................16
Les Meilleurs Scores 17
Coup d'œil Furtif...................................18

Président : Super Mario
Editeur : Mark Smith
Photographies : Dennis Hemmings
Art : Catalyst Publishing
Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition : Club Nintendo
B. P. 14
95311 Cergy-Pontoise
Cedex
France
Imprimerie : Catalyst Publishing
Angleterre
Téléphone (Fr) : 16 (1) 34 64 77 55

Zapper Gun REVUE SPECIALE

LIGHT-GUN SERIES

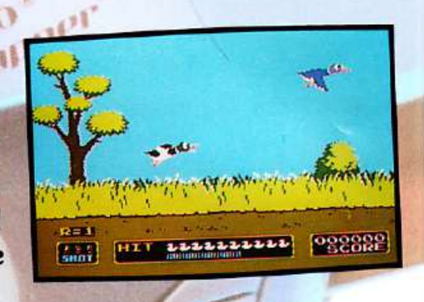
Le NES ZAPPER est vraiment le complément idéal de la console Nintendo. Avec lui, vous êtes à fond dans le jeu, car votre succès dépend surtout de votre habileté à manipuler votre arme. Il capte les rayons lumineux de l'écran TV, et renvoie les informations à votre console NES. Et c'est tellement précis que si vous êtes à quelques millimètres seulement de votre cible, vous la manquez !



Le Zapper Gun est super-rigolo ! la Série Light Gun (série pistolet) comprend quatre cartouches de jeux et, à l'heure même où je vous parle, on projette la sortie de deux nouveaux titres. Si vous avez l'intention d'acheter le NES ZAPPER, ou si vous en avez déjà un et voulez acheter un nouveau jeu qui va avec, vous devez lire les quatre présentations suivantes. Vous serez surpris de voir combien le Zapper est AMUSANT et sophistiqué.

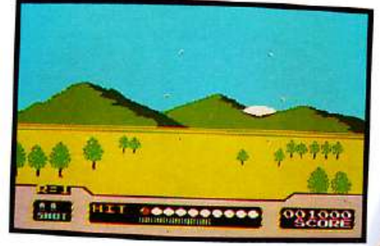
DUCK HUNT

Empoignez votre Zapper et ameutez votre chien, la chasse est ouverte ! Votre chien a déniché les premiers canards, alors visez bien et descendez-les les uns après les autres. Et gare à vous si vous en ratez un seul, ce sera la honte ! Même votre chien se moquera de vous !



(LA CHASSE AU CANARD)

Avec **'Duck Hunt'**, vous pouvez choisir d'avoir un ou deux canards à la fois dans le ciel. Mais dans les deux cas, vous n'avez que trois balles à tirer, alors chaque balle compte ! Chaque canard descendu est ramassé par votre chien joyeux (et même un peu clown), mais si vous manquez votre cible, il ne se gênera pas pour vous narguer. Et vous serez tellement VEXE que vous en arriverez sûrement à vouloir tuer votre chien. En fait, TOUS CEUX que nous avons vu jouer à ce jeu avaient plutôt l'air de vouloir abattre le chien qui rit, que de vouloir descendre les canards !



C'est pourtant le but du jeu (abattre les canards) ! Et plus vous en tuez, plus ils prennent de la vitesse. Et même si vous appelez un copain à la rescousse pour essayer de les contrôler pendant que vous les abattez, croyez-moi, c'est pas dans la poche !

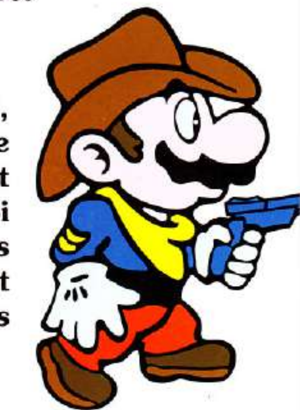
Dans la même cartouche 'Duck Hunt', vous trouverez aussi 'Clay Pigeon Shooting' (Tir au pigeon d'argile). Dans ce jeu, vous devez abattre deux pigeons avant qu'ils disparaissent de l'écran. Ce n'est pas facile, mais ça peut être très amusant et, là au moins, vous n'avez pas de chien qui se moque si vous les manquez !

Si vous avez acheté la SERIE NES DELUXE, vous avez alors déjà la chance de posséder 'Duck Hunt'. Sinon, je vous conseille d'y jeter un oeil: c'est un jeu fabuleux, qui a des graphiques et des effets sonores fantastiques qui rendent ce chien "si mignon" encore plus sympathique !

WILD GUNMAN

(LE BANDIT ARMÉ)

Retournez au bon vieux temps du Far West, et découvrez grâce au 'Wild Gunman' de Nintendo, combien les hors-la-loi étaient méchants et menaçants. Mais attention ! Si vous vous en prenez à un bandit, vous aurez toute la bande sur le dos. Et plus vous avancez dans le jeu, plus ils se déchaînent !



Avec 'Wild Gunman', vous pouvez choisir d'affronter un bandit, deux bandits, ou tout l'ignoble gang. Observez bien vos adversaires parce que, dès qu'ils commencent à crier "FEU !", vous devez dégainer votre ZAPPER et les descendre ! Et vous avez intérêt à tirer VITE et BIEN, sinon c'est vous qui serez transformé en écumoire !



En plus, ces bandits ont l'esprit d'équipe! Ils viennent à la rescousse de leurs copains jusqu'à ce qu'ils vous aient abattu. Et à chaque étape apparaît un nouveau tireur d'élite, le plus rapide du coin tirant en moins de 0,4 secondes.

Quand vous avez choisi d'affronter le gang, des bandits sortent de toutes les fenêtres et portes d'un salon, et ils sont rarement tout seul ! Ils ne prennent même pas la peine de crier "FEU !". Donc tirez d'abord, vous discuterez après.

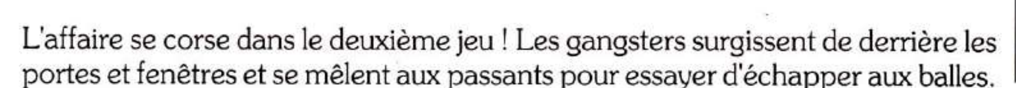


HOGAN'S ALLEY

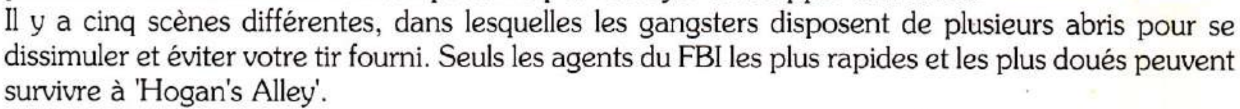
(LE STAND DE TIR)

Voici enfin venue l'occasion de battre le FBI sur son propre terrain ! 'Hogan's Alley' est la version jeu vidéo Nintendo du stand de tir du FBI. Alors vous allez devoir faire preuve d'une grande rapidité pour réussir à ce jeu.

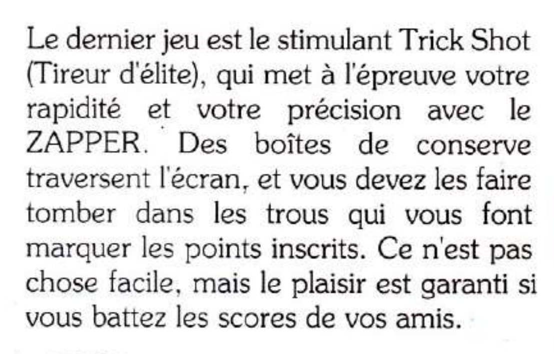
Dans le premier des trois jeux du pack 'Hogan's Alley', trois cibles traversent l'écran, dont une ou deux sont des gangsters. Il faut les descendre dans le très court délai qui vous est accordé, mais surtout n'abattez pas les badauds innocents!



L'affaire se corse dans le deuxième jeu ! Les gangsters surgissent de derrière les portes et fenêtres et se mêlent aux passants pour essayer d'échapper aux balles. Il y a cinq scènes différentes, dans lesquelles les gangsters disposent de plusieurs abris pour se dissimuler et éviter votre tir fourni. Seuls les agents du FBI les plus rapides et les plus doués peuvent survivre à 'Hogan's Alley'.







Le dernier jeu est le stimulant Trick Shot (Tireur d'élite), qui met à l'épreuve votre rapidité et votre précision avec le ZAPPER. Des boîtes de conserve traversent l'écran, et vous devez les faire tomber dans les trous qui vous font marquer les points inscrits. Ce n'est pas chose facile, mais le plaisir est garanti si vous battez les scores de vos amis.



Décidément, 'Hogan's Alley' est vraiment le jeu favori du Club Nintendo. Ici, des compétitions passionnées font souvent oublier la pause déjeuner. Et avec ses trois jeux différents, vous en avez vraiment pour votre argent !



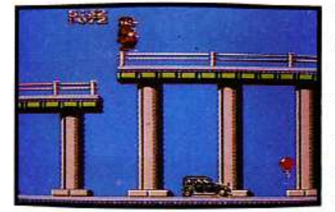
Gumshoe

(LE PRIVÉ)

Le Club Nintendo vous faisait déjà part de ce jeu dans son bulletin numéro deux, mais nous avons pensé que vous l'aviez peut-être manqué. Alors voici un bref rappel.

C'est une véritable course contre la montre qui vous fait traverser les villes, les forêts, les mers et même le ciel. Avec le ZAPPER, vous devez aider Stevenson (l'agent du FBI) à éviter les nombreux obstacles mortels et vous assurer qu'il récupère bien les diamants. Plus vous progressez, plus votre habileté au tir est mise à l'épreuve avec des chutes de pierres, des criminels tirant de leur voiture, des requins sanguinaires et tout un tas d'autres petits soucis qui assombrissent l'existence !

En tant qu'ex-agent du FBI, vous devez, dans le but de sauver votre fille Jennifer des griffes d'un sinistre gang tristement célèbre, dérober les Diamants Panthères Noires qui sont sans prix. Vous avez 24 heures pour les livrer au chef du gang, King Dom, sinon je ne donne pas cher de la vie de Jennifer !



Vous savez à quoi vous attendre ! La route est longue et la lutte acharnée pour récupérer les diamants, mais c'est la vie de votre fille qui est en jeu. Alors, vous n'avez plus le choix, vous DEVEZ réussir.



REVUE

LES EXTRA-TERRESTRES PASSENT À L'ATTAQUE

Nous sommes au 21ème siècle, la Terre est menacée d'invasion par les Balangool, civilisation extra-terrestre dont la base se trouve quelque part dans notre univers. Revêtu d'une scaphandre supersonique à réaction qui marche à l'énergie solaire et armé d'un arme multi-directionnelle, vous êtes envoyé en mission dans l'espace pour tenter de barrer la route à l'envahisseur.

Pour sauver l'univers, vous devez pénétrer dans la forteresse Balangool et supprimer "L-brain" (Cerveau-L) qui contrôle tout Balangool. Cependant, il se trouve dans la section Z de la forteresse et, comme vous commencez à la section A, vous avez déjà deviné que la bataille n'est pas gagnée d'avance.



LE COMBAT AVEC LES SOLDATS EXTRA-TERRESTRES



Au début du jeu, vous pouvez vous déplacer librement sur l'écran mais vous ne pouvez tirer qu'à gauche et à droite. Vous pouvez aussi créer des missiles qui, lorsque vous les lancez, détruisent tous les ennemis se trouvant sur votre chemin. Mais pour chaque missile créé, vous consommez de l'énergie, alors utilisez-les au compte-gouttes. Vous perdrez encore de l'énergie à chaque fois que vous serez touché par une balle. Mais attention, chaque tir direct de l'ennemi vous coûtera une vie. Pour récupérer l'énergie perdue, ramassez les capsules d'énergie laissées par les ennemis que vous avez descendus.

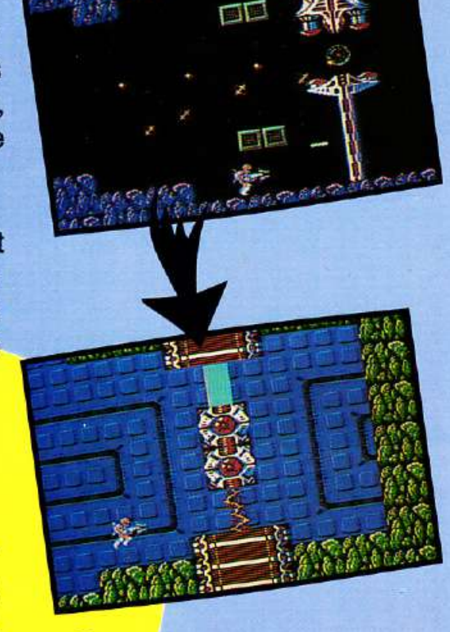
Au cours du jeu, vous allez rencontrer des "cerveaux rouges" qui, une fois détruits, vous fourniront une arme supplémentaire. Il peut s'agir de rayons laser tri-directionnels, de boucliers, ou encore de balles capables de tuer les extra-terrestres. Pour sélectionner une arme après l'avoir ramassée, vous devez déplacer le curseur en haut de l'écran jusqu'à l'arme désirée, et appuyer sur SELECT.

Il existe d'autres armes encore plus puissantes, mais qui consomment aussi de l'énergie. Il s'agit du méga-missile (expliqué plus haut), d'une bombe à éclairs (qui détruit tous les extra-terrestres qui se trouvent sur l'écran), et d'une boule broyeuse (qui tournoie autour de vous pendant environ six secondes, détruisant tous les extra-terrestres sur son passage). Pour activer les deux dernières armes, vous devez d'abord les détecter, puis appuyer simultanément sur les touches A et B.

Il est essentiel de n'utiliser les armes les plus puissantes que lorsque votre niveau d'énergie est au plus haut. Si votre énergie retombe à zéro, vous perdez alors une vie, et vous retournez au début du jeu.

Générateurs et émetteurs

La 'Section Z' comporte quatre 'niveaux', chacun étant composé d'au moins onze sections. Le déplacement entre les sections se fait au moyen d'émetteurs verts, qui vous remontent ou vous descendent d'une ou deux sections. Pour passer un niveau, vous devez d'abord détruire le générateur de l'ennemi, puis trouver l'émetteur rouge. Dès que vous avez réussi à détruire le générateur, alors l'émetteur rouge se transforme (sous vos yeux ...!) et vous livre passage au niveau suivant.



Exemple : le générateur du premier niveau se trouve dans la section 11, et l'émetteur rouge dans la section 6. Frayez-vous d'abord la route jusqu'au générateur, détruisez-le, puis retournez à la section 6 et pénétrez dans l'émetteur qui était rouge auparavant. Si vous entrez dans l'émetteur rouge avant d'avoir détruit le générateur, vous êtes perdu !!

Les chefs ennemis

Les chefs ennemis apparaissent dans un certain nombre de sections, avec pour seul objectif de vous barrer la route. Il n'y a que trois sortes de chefs, mais chacun d'eux est mortel à sa façon. Voici quelques exemples de ce dont ils sont capables de faire :



ZANUZA
Zanuza a une puissance de feu gigantesque, mais vous pouvez le réduire en cendres en lui tirant dessus lorsqu'il a la bouche ouverte.



BALABA
Balaba tire dans quatre directions. Utilisez votre rayon laser tri-directionnel pour le détruire.

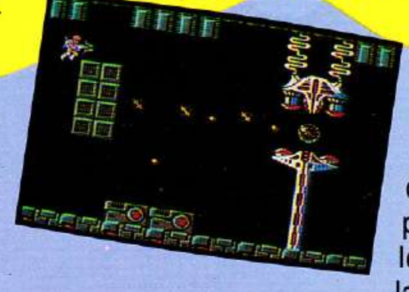
GALGA
Celui-ci est vraiment dur à avoir. Vous devez faire preuve d'une grande concentration pour résister à ses attaques en biais et vire-voltantes qui fondent sur vous.

Quelques conseils pratiques

La Section Z n'est pas des plus faciles (heureusement, vous avez ici quelques explications !). Mais persévérez et vous serez vite récompensé. L'impression de frustration du début fera vite place à une fascination sans borne. Une fois que vous aurez compris l'utilité de combattre les extra-terrestres, vous ne pourrez plus vous détacher du jeu!

La destruction des générateurs peut s'avérer quelque peu difficile. Non seulement vous essuyez des tirs de balles, mais aussi des missiles dirigés sur vous auxquels il paraît impossible d'échapper. Cependant, vous pouvez les éviter en les déviant sur les murs placés aux points stratégiques sur l'écran.

Dans la section 7, vous trouverez la première zone traquenard, qui vous mènera au deuxième niveau (qui commence à la section 12). Attendez que le "Marsa" attaque, puis montez en haut de l'écran et tirez sur votre droite - un tourbillon de couleur bleue apparaît. Si vous parvenez à y pénétrer, vous passerez à la section 12.



Pour combattre les "Crowd Eye" (Oeil de la foule) dans les sections supérieures, tirez-leur dans le dos. Ainsi, vous pourrez ramasser toutes les capsules d'énergie laissées dans leur sillage.

Entre les sections 42 et 47, vous rencontrerez une boucle qui semble sans fin. Pour en sortir, passez en haut de l'écran à la section 47, et tirez sur votre droite. Vous avez une chance de faire apparaître une porte qui mène à l'étage supérieur.

IKARI WARRIORS

A vos ordres...

Paul et Vince font partie d'un commando ayant reçu des instructions secrètes pour attaquer un pays ennemi. Mais en atterrissant, leur avion s'écrase. Paul et Vince sont les seuls survivants ! Seuls face à un environnement hostile, ils doivent résister aux assauts sans relâche des soldats ennemis. Et vous DEVEZ survivre, car la sécurité du monde entier en dépend !!!





Commandes et munitions...

Les deux joueurs disposent au départ de 99 balles et de 50 grenades; de nouvelles munitions sont fournies tout au long du jeu, de même que d'autres bonus, comme cela est expliqué ci-dessous.



Pour déplacer votre personnage ou utiliser ses armes, il suffit d'appuyer sur le bouton désiré sur la manette. Mais, quand vous rencontrez un char ou un hélicoptère, les commandes se compliquent un peu. Les mouvements sont inchangés, tandis que votre tir est contrôlé par les mêmes commandes que votre personnage. Par contre, pour viser la tourelle, vous devez appuyer sur la touche A en même temps que sur une touche de direction. De même, pour sortir du char, vous devez appuyer sur la touche A puis sur la touche B, alors que si vous appuyez sur la touche B puis sur la touche A, vous ferez exploser le char.

Lorsque vous êtes dans le char, vous devez vérifier que votre niveau d'énergie ne baisse pas trop; en effet, s'il atteint le niveau zéro, le char s'auto-détruira. Pour éviter cette catastrophe, vous devez ramasser tous les bidons d'essence qui apparaissent à l'écran.

Les Bonus...

Au fur et à mesure que vous détruisez des portes et des tourelles, des éléments 'REGENERATEURS' apparaissent. Récupérez-les systématiquement pour augmenter votre puissance de tir.



Si vous vous en emparez, tous les ennemis figurant à l'écran seront détruits.



La portée de votre tir augmente.



Le "S" augmente votre vitesse de tir.



L'explosion de vos grenades aura une puissance bien supérieure à la normale, permettant de détruire vos ennemis dans un rayon d'action plus vaste.



Avec le "F", vos balles peuvent traverser les pierres et détruire les ennemis qui se trouvent derrière.



Ce symbole ravitaille les chars et helicoptères en carburant, et apporte également de nouvelles balles et grenades.



Ce symbole vous fournit 50 grenades supplémentaires.



Ce symbole ravitaille votre mitrailleuse avec 100 nouvelles balles.

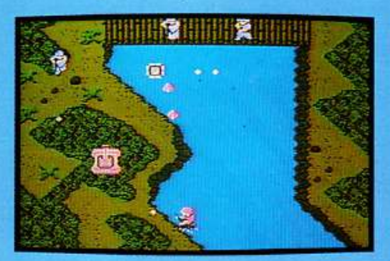


Le Territoire Ennemi...

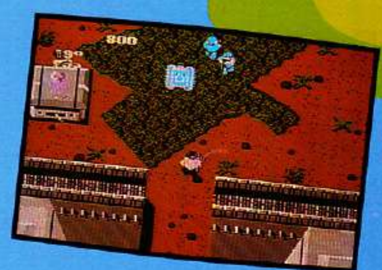
Le pays ennemi est un territoire dangereux, plein de marécages et de lacs, et avec un grand nombre de lignes de défense. Ces types n'ont pas l'intention de mourir sans combattre !

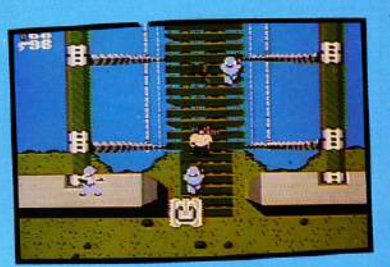
Votre mission commence dans une vaste jungle, dont chaque arbre peut cacher une embuscade, et où aucun faux pas n'est permis. Les soldats bleus (l'ennemi le plus répandu) attaquent de face, et les tourelles tirent tous azimuts, vous donnant un départ prometteur pour votre mission extrêmement mouvementée. Des rivières viennent entraver votre progression, et regorgent de soldats kamikazes qui explosent si vous les approchez de trop près.

Hélicoptères, chars et autres véhicules militaires vous réservent un accueil des plus "chaleureux" dès que vous franchissez le portail. Vous devez ensuite traverser un énorme lac, avec des ennemis aéroportés en pagaille qui viennent vous compliquer la vie. Un autre assaut de chars ennemis vous attend par la suite, et vous n'êtes pas encore parvenu au milieu du premier niveau !!!



Vous pouvez vous emparer des chars et hélicoptères sans pilote et les utiliser contre l'ennemi à tout niveau. Cela augmente votre puissance de tir, mais soyez prêt à "quitter le navire" dès que la réserve d'énergie du véhicule est épuisée.





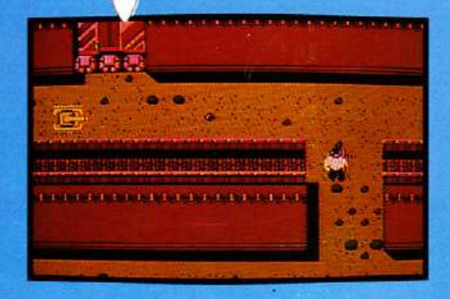
En plus des éléments 'REGENERATEURS' normaux, des bonus sont cachés sous terre sous certaines portes et sous certains murs. Par exemple, un coûteau d'armée, un fusil et des bottes de sept lieues, qui vous donnent un avantage supplémentaire sur vos ennemis.

Le jeu IKARI WARRIORS est peut-être un peu dur, mais il est passionnant : il sait être à la fois varié et riche en moments forts et palpitants. Que vous jouiez en compagnie d'un ami ou comme une machine de guerre solitaire, vous passerez des heures et des heures à vous éclater !

Niveau Un...

Le jeu IKARI WARRIORS offre certains niveaux parmi les plus longs qu'on ait jamais vus. Voici un aperçu des sections les plus dangereuses du premier niveau.





Reprise...



Après avoir perdu votre dernière vie, et avant de quitter le jeu, vous pouvez, en appuyant sur les touches A, B, B et A de la manette, reprendre le jeu exactement là où vous avez été anéanti, avec un stock tout frais de munitions et de vies.

Carte de La Légende de Zelda



'La Légende de Zelda' est l'un des jeux NINTENDO les plus prenants et beaucoup de membres du Club NINTENDO nous demandent des cartes. Pour vous aider à progresser dans ce jeu, nous avons établi une carte qui vous aidera à atteindre la plupart des destinations et vous évitera de vous égarer trop souvent. Etudiez-là attentivement - elle vous révèlera un certain nombre de secrets.

Cavernes du Monde Supérieur

Dans 'La Légende de Zelda', figurent sur un certain nombre d'écrans des passages qui donnent accès à differentes cavernes. A l'intérieur de ces cavernes vous rencontrerez des marchands qui vous vendront des objets importants, une vieille femme qui vous vendra des potions et qui, parfois, donnera des indices, des hommes âgés vous donneront plus d'informations, et de temps à autre, des amis de Zelda vous offriront des cadeaux. Vérifiez bien que vous visitez toutes les cavernes car beaucoup détiennent les secrets qui permettront de sauver Zelda.

NIVEAU 6

NIVEAU 9

NIVEAU 1

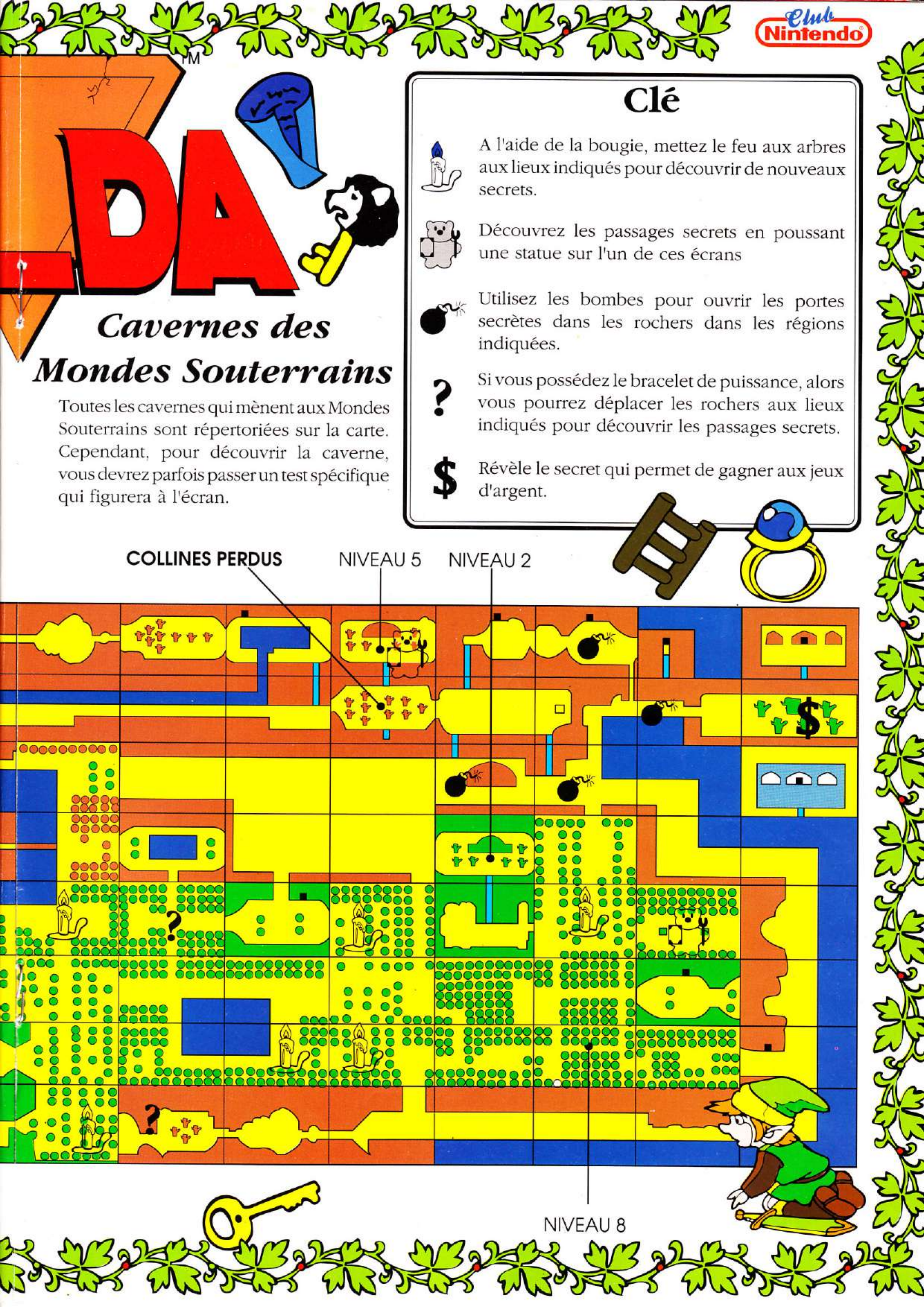
BOIS PERDUS

NIVEAU 7

NIVEAU 3

NIVEAU 4

COMMENCER



Cavernes des Mondes Souterrains

Toutes les cavernes qui mènent aux Mondes Souterrains sont répertoriées sur la carte. Cependant, pour découvrir la caverne, vous devrez parfois passer un test spécifique qui figurera à l'écran.

Clé

A l'aide de la bougie, mettez le feu aux arbres aux lieux indiqués pour découvrir de nouveaux secrets.

Découvrez les passages secrets en poussant une statue sur l'un de ces écrans

Utilisez les bombes pour ouvrir les portes secrètes dans les rochers dans les régions indiquées.

? Si vous possédez le bracelet de puissance, alors vous pourrez déplacer les rochers aux lieux indiqués pour découvrir les passages secrets.

$ Révèle le secret qui permet de gagner aux jeux d'argent.

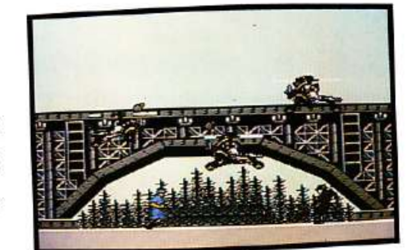
Trucs et Astuces





Un grand nombre de lecteurs du Club Nintendo, détenteurs du génial 'Rush'N Attack' de Konami, semblent avoir des problèmes pour vaincre les Chefs Ennemis dans les trois derniers niveaux. Ne souhaitant pour rien au monde laisser nos lecteurs dans le découragement le plus total, nous leur révélons le moyen de les abattre.

NIVEAU 4 - AUTOGYRE



D'une certaine façon, les Autogyres fonctionnent globalement comme le Gardien de la fusée, puisque tous deux tournent sur l'écran en lançant des grenades. Mais, à l'opposé de leurs alliés du deuxième étage, ils volent vers le bas en formation groupée, mettant bien plus de temps pour arriver à votre portée.



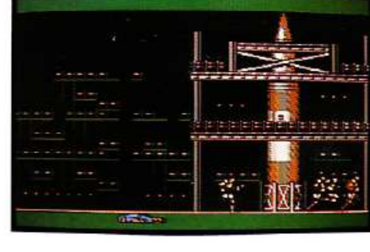
La position idéale pour guetter les Autogyres se trouve à environ 2,5 cm du bord gauche de l'écran. Là, les grenades ne peuvent vous atteindre, et vous avez le temps de réagir si l'un des fantassins entre dans la bataille. Alors, dès qu'il est à portée de votre saut, vous pouvez l'abattre avec votre couteau et retourner à votre position initiale d'attente. Faîtes de même avec les deux autres Autogyres, débarassez-vous des autres soldats éventuels, et vous êtes sur la bonne voie pour le niveau cinq !!

NIVEAU 5 - LES PARACHUTISTES

En temps normal, un seul parachutiste est déjà synonyme de GROS problèmes. Si vous en rencontrez trois, vous pouvez, à juste titre, douter de votre réussite !!! Nouveau problème : impossible de courir pour leur échapper. Avec un seul parachutiste, vous pouviez le faire et attendre le moment opportun pour l'attaquer. Mais avec les trois parachutistes de fin de niveau, vous devez utiliser une autre tactique.

Bon, alors, ils sont en train de descendre, et tirent sans pitié. Que faire ? Rester bien sagement contre le bord gauche de l'écran, et, dès qu'ils commencent à tirer avec leur fusil, vous précipiter vers la droite. Leurs balles passeront sans vous blesser au-dessus de votre tête, vous laissant libre d'attaquer (la position idéale étant couché sur le ventre).

NIVEAU 6 - L'ARME SECRETE



Waouh !!! Ce niveau est TELLEMENT dur !!! Mais vous êtes allé si loin que ce serait trop bête d'abandonner si près du but.

L'Arme Secrète (une grosse fusée) est protégée par tout un escadron de sales individus, des fantassins et des karatékas. Et comme si cela ne suffisait pas, la fusée ne peut être détruite que par plusieurs tirs de bazooka. Si vous jetez un coup d'oeil sur les soldats qui foncent sur vous de votre droite, vous remarquerez que certains soldats portent une arme de couleur orange. Abattez-les et l'indispensable bazooka tombera à vos pieds. Tirez sur la fusée avec le bazooka et, dès que vous n'avez plus de munitions, détruisez un autre soldat orange pour vous procurer un nouveau bazooka. Il vous faudra environ dix tirs pour l'avoir. Alors bonne chance!!!



AUTRES TUYAUX



Le jeu contient des passages secrets, dévoilés lors de la destruction de certaines mines. Quelqu'un les a-t-il trouvés ?

PLUS

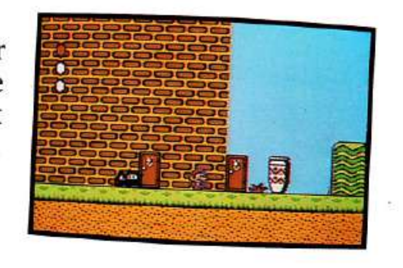
Si vous jouez seul, je vous conseille de jouer systématiquement comme si vous étiez deux joueurs. Ainsi, dès que vous perdez une vie, vous pouvez reprendre au moment où vous êtes mort, au lieu d'être ramené à plusieurs écrans en arrière.

Quand vous affrontez les Gardiens de la fusée au deuxième étage, détruisez les quelques fantassins puis placez vous à l'extrême gauche de l'écran. Vous pouvez vous attendre à une petite surprise !!!



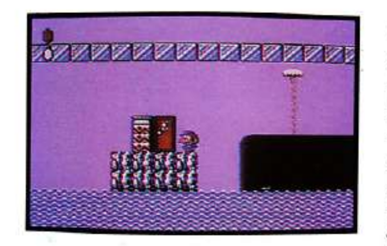
Nous vous avions déjà parlé de l'existence des Passages secrets (Warp Zones) dans Super Mario Bros. 2, mais leur position exacte est restée un peu secrète. Du moins, jusqu'à aujourd'hui ! Puisque vous trouverez ci-dessous la position de chaque Passage Secret ainsi que les instructions qui permettent d'activer chacun d'entre eux. Alors utilisez ces informations à bon escient !!!

Passage du monde 1 à 4



Le premier Passage Secret se trouve dans le MONDE 1-3. Pour l'utiliser, vous devez d'abord ramasser la potion qui se trouve juste au pied de l'immeuble dans lequel vous deviez normalement entrer, et l'emporter tout au bout de la partie extérieure du MONDE 1-3. Déposez-la près du récipient, franchissez la nouvelle porte, et sautez dans le pot qui est maintenant de couleur noire. Appuyez à fond vers le bas et vous passerez directement au MONDE 4-1 !!!

Passage du monde 3 à 5

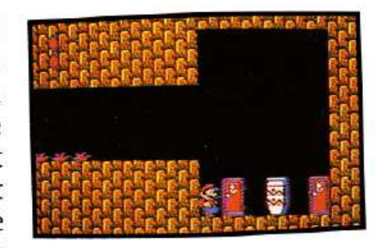


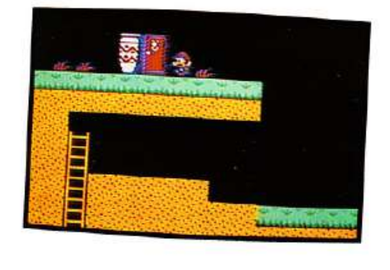
Cette zone est vraiment tordue ! Dans la partie verticale du MONDE 3-1, vous apercevez une chute d'eau, et des plates-formes qui mènent au sommet. Au lieu de sauter, laissez-vous TOMBER dans l'eau (mais non, je n'ai pas perdu la tête) - A la fin, vous atterrissez juste au-dessus d'une porte. Franchissez-la puis courez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez à un tas d'herbes. Cachée sous ce tas se trouve une potion.

Prenez-la, courez vers la droite, jusqu'à ce que vous arriviez au pot de fleurs. Déposez la potion, franchissez la porte et jetez-vous dans le pot pour passer dans le MONDE 5-1.

Passage du monde 4 à 6

Pour passer directement au MONDE 6, vous devez tout d'abord arriver à la section du MONDE 4-2 où se trouvent les baleines. Emparez-vous de la potion dès le début, puis, en faisant bien attention, partez sur la droite jusqu'à ce que vous parveniez au seul pot de fleurs de cet étage (il se peut que vous deviez longer la plate-forme au-dessus du pot et revenir sur vos pas avec une baleine pour y parvenir). A ce moment-là, faîtes comme d'habitude et vous vous retrouverez dans le MONDE 6-1.





Passage du monde 5 à 7

Paradoxalement, à condition que vous utilisiez le bon personnage, le passage au MONDE 7 est bien plus facile que n'importe quel autre passage ! Il vous suffit de ramasser la potion qui se trouve près du point de départ du MONDE 5-3, puis de sauter dans le pot de fleurs qui se trouve immédiatement au-dessus de l'échelle de départ. Notez que Luigi est le seul qui soit capable de réussir ce saut, et ce quand il effectue un "SUPER GRAND SAUT" !



Au second point de départ du deuxième étage, vous trouverez une vie supplémentaire. Pour la gagner, rendez-vous à l'extrémité du lac, puis mettez-vous à battre l'air de votre épée. Dès que vous aurez frappé au bon endroit, "1-UP" apparaîtra, indiquant que vous avez acquis provisoirement une vie supplémentaire.



QUELQUES CONSEILS DE NOS LECTEURS

Vous avez des tuyaux que vous aimeriez partager avec les milliers d'autres joueurs NES ? Vraiment, vous en avez ? Et bien, envoyez-les nous. Vous serez célèbre plus vite que vous ne le pensez !



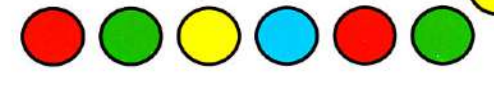
Quand vous êtes mort, appuyez simultanément sur les touches UP et START, et vous pourrez reprendre au dernier étage auquel vous étiez parvenu.

Farid Bouissane, Le Puy, France.



Un bon moyen pour gagner plus de 20 000 points ET éventuellement une vie supplémentaire consiste à sauter pour donner un coup de pied dans Koopa Troopa au début du MONDE 5-1, puis à le poursuivre immédiatement. Il se charge de débarrasser le chemin de tous les autres ennemis, vous donnant un super score, et parfois même un "1-UP" !

Jean Phillipe Ivolsy, Le Chateau d'Olonne, France.



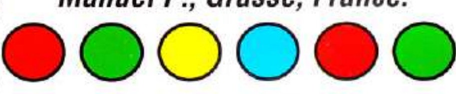
Pour réussir MONDE 8-4, vous devez emprunter les bons conduits, sinon vous serez renvoyé au point de départ de l'étage. Le premier conduit se trouve après le foyer avec la plate-forme mobile. Le suivant est le conduit qui semble flotter; si vous sautez sur sa gauche, vous découvrirez un bloc masqué. Utilisez-le pour arriver en haut de ce conduit. Le dernier conduit à emprunter se trouve juste après le fossé. Vous n'avez plus qu'à nager dans l'eau, vous échapper par le souterrain du château, courir vers la droite, et battre Bowser pour la dernière fois !

Denis Follenfont, Mehun, France



Si vous appuyez sur la touche UP jusqu'à ce que vous ayez atteint l'altitude de 30,000 miles, puis continuez à appuyer sur UP, vous serez à l'abri des missiles ennemis. Cette ruse n'est valable que pour le premier et deuxième étage.

Manuel P., Grasse, France.



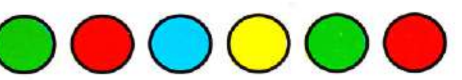
Mike Tyson's Punch-Out!!

En combattant Piston Honda, vous le verrez cligner des yeux. Dès qu'il le fait, mettez-vous en garde. Lorsque Piston baisse sa garde, vous pouvez lui décocher un direct au visage qui vous rapportera le titre de champion par K.O. ! Quand il se dirige vers vous en sautillant, envoyez-lui un coup bien pesé, et il tombera au tapis. Si vous le manquez, remettez-vous tout de suite en garde.

- Lee Uoworth, Harley, Lancs., Grande-Bretagne.

Envoyez vos trucs et astuces à :

TRUCS ET ASTUCES
Club Nintendo
B.P. 14
95311 CERGY-PONTOISE CEDEX
FRANCE



Nous avons reçu de Huseyin Faik (Angleterre) une lettre, disons ... pleine de verve, sur Mike Tyson's Punch-Out!! Il lançait un défi à tous les joueurs NES pour tenter de battre son record : un KO infligé à Macho Man en 2 minutes et 17 secondes !! Mais il aurait bien aimé savoir quand même comment battre Mike Tyson. Quelqu'un a-t-il une idée ??



Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Boîte aux Lettres

Nintendo,

Aujourd'hui même, je suis allée chercher la console de jeu que mon fils avait gagnée au tirage sur FR3. Quel a été mon émerveillement devant l'importance du lot. Splendide ! Et de plus un accueil chaleureux de la part du magazin.
C'est mon fils qui va être surpris à son retour, que de parties en perspectives !
Bravo et merci d'organiser de pareils concours qui font tant d'heureux.

Pour Cédric S.

Cher Mario,
Je voudrais te dire que ce vendredi c'est mon anniversaire et je viens de recevoir la cassette ZELDA, c'est un super cadeau!
Au revoir, Renaud V.

Chers amis,
Merci à tous pour les nombreuses lettres d'encouragement et de félicitations que vous nous envoyez. Elles nous vont droit au cœur. Toute l'équipe de NINTENDO continuera à faire le maximum pour vous satisfaire et faire encore plus d'heureux avec nos jeux.
A bientôt.

Tel père, tel fils

Cher Editeur,
J'ai pensé que je devais vous faire part des évènements suivants : après que mon papa ait passé plusieurs mois à jouer en secret avec mon Nintendo, s'enfermant à double tour ou profitant de mon sommeil, il a subitement décidé d'avouer publiquement qu'il est devenu un véritable mordu (au lieu de persister à croire que c'était réservé aux enfants) ! Je crois deviner que ça lui est venu à l'idée après qu'il ait lu la lettre d'un couple marié dans la page du Courrier des lecteurs du premier numéro du magazine du Club Nintendo. Alors je voudrais remercier ce couple non seulement parce qu'il a permis à mon Papa de jouer sans complexe au NES, mais aussi parce que, maintenant, ça lui arrive de sortir s'acheter ses propres jeux. Je ne vous explique pas la collection que je suis en train de me faire ! Mes copains espèrent bien que leur père va se mettre aussi à lire votre super magazine du Club Nintendo !!!

Adam Freeman (11 ans 1/2)

Cher Adam,
Bravo pour ta lettre. Nous sommes vraiment content de savoir que ton père, grâce au magazine du Club Nintendo ne se cache plus d'être un mordu du système de jeu Nintendo. D'ailleurs tu pourras lui dire que nous comptons beaucoup d'adultes parmi les Nintendomaniaques, même des personnes de 70 ans. Alors, Messieurs et vous Mesdames, n'hésitez-plus. Entrainez-vous et battez les scores de vos enfants !

Cher Nintendo,
Votre idée de mettre les Hi-Scores en lumière est réellement géniale, d'ailleurs le magazine est génial.
Vous devriez organiser quelque chose comme si quelqu'un reste 5 ou 6 fois consécutives au Hi-Scores, sans que personne ne le batte il gagne un jeu Nintendo.
Super comme idée et ainsi beaucoup de personnes voudront mettre leurs Hi-Scores, cela motiverait pas mal de monde.

Cher inconnu,
Ton idée est aussi géniale que le magazine du club et nous allons sérieusement y réfléchir. Pour faire une telle suggestion je suppose que tu réalises toi-même de très hauts scores et que tu souhaites ainsi lancer un défi aux autres joueurs. Pourquoi pas !
Chaque jour nous reçevons beaucoup de suggestions dans tous vos courriers et nous vous en remerçions. Quelle imagination ! Surtout ne vous arrêtez pas.
A bientôt

Cher Super Mario,
Je m'appelle Sylvain, j'ai beaucoup aimé l'émission de FR3 'Les Trésors de Super Mario' ; 'The Legend of Zelda' m'a passionné et la touche d'humour à la fin de la démonstration du jeu 'Super Mario Bros.' était très réussie. Le seul problème de cette charmante émission est la durée : 10 minutes pour parler de 2 jeux ce n'est pas assez. Alors j'espère que les autres émissions laisseront une petite place aux trésors.

Sylvain C.

A quand le concours NINTENDO sur FR3?

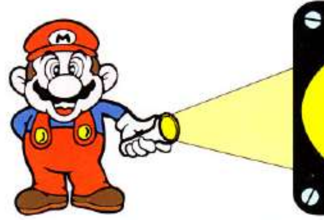
Pour la première émission avant les vacances, tu nous avais annoncé que pour la rentrée, tous les héros NINTENDO seraient de retour plus forts que jamais. J'ai attendu avec impatience et le 2 septembre, à 20h20, j'ai branché mon poste de télévision sur FR3, mais quelle déception quand je me suis aperçu qu'il était 20h35 et que le concours n'avait pas lieu. Pourrais-tu me dire quand ta merveilleuse émission va repasser sur nos petits écrans et si ce sera sur la même chaine.

Laurent D.

Cher Sylvain, Cher Laurent,

Vous avez été très nombreux à vous plaindre que l'émission n'ait pas eu lieu comme vous vous y attendiez à la rentrée et nous sommes vraiment désolés de vous avoir déçus. Le concours NINTENDO reprendra certainement plus tard mais nous ne savons pas quand.

Cependant, dans notre magazine, vous trouverez à la rubrique Trucs et Astuces, tout un tas d'indices qui vous aideront dans plusieurs jeux. D'autre part, vous pourrez encore gagner des lots en participant au TOP 5 et au HI-SCORES. Alors courage!



VIDEO SHORTS



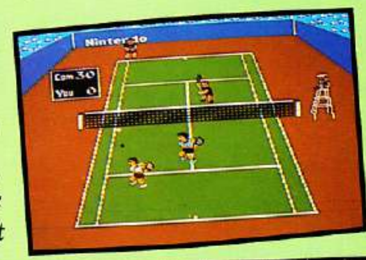
TENNIS

Y a-t-il un partant pour un match de tennis sur Nintendo ? Cette simulation vidéo a tout pour plaire : on joue en simple ou en double, on dispute les meilleurs tournois, et, par dessus tout, pas de pluie pour interrompre le jeu !

Chaque match suit les règles classiques du tennis; vous devez totaliser six jeux pour gagner un set, et deux sets pour remporter le match. Mario joue le rôle de l'arbitre, regardant de près chaque coup joué, et prenant les décisions qui lui paraissent judicieuses. Il doit juger un certain nombre de balles, dont les lobs, les volées et les smashes.



*En simple comme en double, '**Tennis**' vous permet de choisir entre cinq degrés de force. Si vous remportez un match contre votre adversaire vidéo, alors vous pouvez passer au niveau supérieur. Si, à nouveau, vous remportez le match, alors vous êtes sacré champion.*

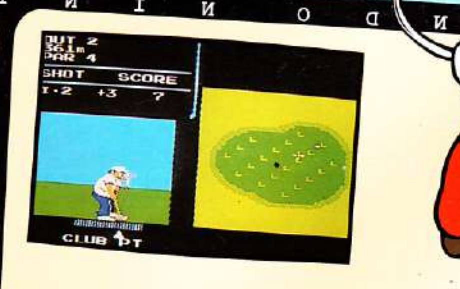


Le meilleur "avantage" (pardonnez ce jeu de mots) du 'Tennis' Nintendo est assurément le jeu en double. Deux joueurs sont opposés à deux adversaires vidéo, participant à des échanges acharnés et à des tie-breaks pleins de "rebondissements" (pardonnez ce nouveau jeu de mots !). En fait, la seule liberté qui vous est refusée, c'est celle de contester les décisions de l'arbitre Mario. D'ailleurs, qui aurait envie de discuter avec un type qui double de volume et redouble de force juste en avalant quelques champignons !

GOLF

Le petit groupe de spectateurs fait silence dès que vous vous mettez en position pour un coup roulé de 8 mètres. Après avoir bien jaugé du regard le trajet de la balle jusqu'au 18ème trou, vous frappez la balle. Une clameur s'élève de la foule tandis que votre balle tombe doucement dans le trou. Vous êtes le champion ! C'est ça, le golf à la Nintendo !

Ce jeu est la réplique exacte de la réalité. Vous pouvez vous emparer de votre canne, contrôler votre swing, et même sélectionner l'angle de frappe. Tous les 18 trous sont différents: arbres, bunkers et lacs sont autant d'obstacles, et peuvent vraiment entraver votre parcours et vous empêcher de réaliser votre par.

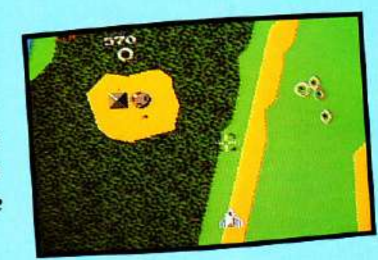


Vous avez la possibilité de jouer en deux styles différents de compétition : soit en medal play soit en match play, sur la base de deux joueurs. La clef du succès réside dans une appréciation parfaite de la puissance et de l'angle du coup contre le vent. Si vous y parvenez, vos scores seront dignes du meilleur champion.

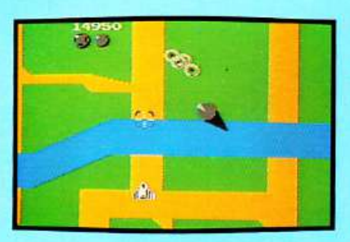
La représentation graphique du parcours de golf est d'excellente qualité, tout comme l'est le personnage animé du joueur. (Nous avons cru remarquer qu'il ressemblait à Mario en plus âgé et en plus enrobé, mais surtout ne le lui dites pas !). De plus, c'est un jeu vraiment captivant. Si vous ne vous contrôlez pas, vous risquez de vous laisser emporter, criant "GARE !" à chaque coup que vous envoyez.

Xevious

Dans la première version de Bandai pour la console Nintendo, vous recevez des instructions pour partir à la recherche des avions et des bases Xevious, et pour les envoyer en enfer. Malheureusement, l'ennemi a eu vent de vos projets, et vous envoie des chars et des avions de chasse pour vous intercepter. Malgré tout, les ordres sont les ordres. Vous ne pouvez plus revenir en arrière !



Armé d'un rayon laser anti-aviation, et d'un nombre infini de bombes, vous devez manoeuvrer dans l'espace, évitant les missiles et détruisant l'ennemi sur votre route. Le paysage, aride et hostile, est traversé par des chars et des bases ennemis qui tentent de descendre votre avion. Vous n'avez plus guère le choix : vous devez les descendre d'abord pour pouvoir continuer!



A la fin d'une étape, vous devez affronter une énorme base aérienne, qui semble prête à tout pour se défendre. En lâchant des bombes au bon moment et en esquivant l'ennemi avec un minimum d'habileté, vous pourrez toutefois remporter la victoire !

'Xevious' est un jeu de guerre qui convient tout autant aux novices qu'aux joueurs chevronnés. Ce jeu vous promet de bons moments.

LES MEILLEURS SCORES

Gradius Paul Stokes - UK - 2,021,600

KID ICARUS
Pierre Hauman Holland 1,085,800
David Vanney France 4,025,400

Top Gun
John Scott - UK - 160,900

Mike Tyson's PUNCH OUT !!
Gary West UK Beat Tyson

THE LEGEND OF ZELDA
Jim Wilson UK Completed in 18 Lives

R.C. PROAM
Mat Crowe - UK - 413,863
Peter Van Ierland Holland - 92209

SMB
Nora Kolder - Holland - 4,880,200
David Vanney - France - 9,999,900
Peter Roberts - UK - 2,608,400

Mario Bros.
D.V. Beelen - Holland - 1,967,300

Ça y est, vous l'avez. Reconnaissez que vous pouvez les battre, n'est-ce pas ? Alors envoyez-nous vos scores avec vos nom, addresse, âge et photo à: **LES MEILLEURS SCORES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France.**

ENCORE PLUS DE PUISSANCE,

ACCLAIM REMOTE CONTROLLER



Regardez, pas de fil! Allez-y, balladez-vous tout en profitant de NINTENDO pendant que la Manette Télécommandée à Infrarouge d'Acclaim (récepteur infrarouge compris) vous permet d'échapper à vos adversaires à une distance de 10 mètres. Papa peut même se reposer dans son fauteuil préféré et jouer! Une précision extrême et un tir rapide qui permettent de jouer à deux (deux manettes télécommandées sont nécessaires), un fantastique divertissement. C'est le must de votre système NES. (Utilliser quatre piles AAA: non fournies.)

ZAPPER®



Chasseur de tête, détective, bandit ou agent secret, vous pouvez être tout ça avec le NES ZAPPER. Vous tiendrez dans vôtre main toute la puissance de Nintendo grâce à ce Pistolet à Rayon si léger, et vous passerez des heures interminables de plaisir avec des jeux comme 'Duck Hunt', 'Gumshoe', Wild Gunman' et 'Hogan's Alley'. Repérez le logo de la série Pistolet sur le devant de la boîte de jeu - il y en a plus à venir !

DE CONTROLE... DE CHALLENGE- *ET DE PLAISIR!*

NES MAX™



Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial - et vous avez vraiment l'impression de le diriger. Amusez-vous un maximum avec les jeux NINTENDO grâce à MAX qui met un Turbo à répétition à votre tir, et à la manette CYCLON) qui pivote à 360°, pour vous donner une puissance de tir et une manoeuvrabilité à l'écran beaucoup plus précise, on croit réver. Encore plus de puissance sur le système NES.

NES ADVANTAGE®



Le complément classique de votre système de jeu NINTENDO, d'un style futuriste dt d'une ligne dynamique. NINTENDO au meilleur de sa forme, avec un Turbo qui permet un tir plus rapide à partir des deux boutons, parfaitement dans la lingnée des Joysticks, avec une option ralenti qui permet au joueur de se resaisir en cas de besoin. NES ADVANTAGE augment votre plaisir avec Super Mario Bros II et beaucoup d'autres jeux.

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™